

Pengembangan Media Video Animasi Berbahasa Jawa Pada Materi Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMKS Ketintang Surabaya

Fita Fitrianingrum

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fita.20033@mhs.unesa.ac.id

Irena Yolanita Maureen

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
irenamaureen@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media video animasi berbahasa Jawa pada materi Aksara Jawa yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMKS Ketintang Surabaya. Landasan yang digunakan dalam mengembangkan produk video yakni menggunakan model Borg and Gall tahun 1983. Instrumen yang digunakan untuk mengukur video animasi adalah angket yang divalidasi oleh ahli materi, ahli pembelajaran dan juga ahli media untuk menguji keefektifan media video animasi kepada siswa kelas X di SMKS Ketintang Surabaya. Uji keefektifan dihitung dengan menggunakan Uji T. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa media video animasi berbahasa Jawa pada mata pelajaran Aksara Jawa dinyatakan efektif dengan hasil Uji T yakni 0,003 yang berarti terdapat perbedaan hasil rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada media video animasi ini juga dikatakan layak karena kelayakan media diukur dari hasil perolehan data berupa angket validasi oleh para ahli dengan menggunakan skala likert. Validasi pada ahli materi mendapatkan persentase 100%, ahli pembelajaran mendapatkan persentase 90,76%, dan untuk ahli media mendapatkan persentase yakni pada tahap 1 mendapatkan persentase 96% dan pada tahap 2 mendapatkan persentase 100%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video, Aksara Jawa, R&D

ABSTRACT

The aim of this development research is to produce a product in the form of animated video media in Javanese with appropriate and effective Javanese script material to improve the learning outcomes of class X students at SMKS Ketintang Surabaya. The basis used in developing video products uses the Borg and Gall model in 1983. The instrument used to measure animated videos is a questionnaire validated by material experts, learning experts and also media experts to test the effectiveness of animated video media for class X students at Ketintang Vocational School, Surabaya. The effectiveness test was calculated using the T Test. This research resulted in the finding that Javanese animated video media in Javanese script subjects was declared effective with a T Test result of 0.003, which means there is a difference in average student learning outcomes between the experimental class and the control class. This animated video media is also said to be feasible because the suitability of the media is measured from the results of data acquisition in the form of a validation questionnaire by experts using a Likert scale. Validation by material experts got a percentage of 100%, learning experts got a percentage of 90.76%, and media experts got a percentage, namely in stage 1 they got a percentage of 96% and in stage 2 they got a percentage of 100%.

Keywords: Development, Video Media, Javanese Script, R&D

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki beragam warisan budaya. Bahasa merupakan komponen budaya di antara banyak lainnya. Dalam suatu kelompok sosial, alat komunikasi yang penting merupakan bahasa. Alat lain yang dapat digunakan untuk mengungkapkan gagasan, baik secara lisan maupun tulisan adalah bahasa. Bahasa adalah bentuk komunikasi yang dapat digunakan orang untuk menyampaikan pesan mereka satu sama lain dan menerimanya dari orang lain. Bahasa, di sisi lain, merupakan sumber kebanggaan dan mencerminkan identitas suatu daerah. Budaya suatu tempat sangat dipengaruhi oleh bahasanya. Ada bahasa lain, termasuk bahasa Jawa, yang digunakan secara luas di seluruh Indonesia. Statistik sensus (Badan Pusat Statistik, 2010) menunjukkan bahwa orang Jawa merupakan kelompok etnis terbesar di Indonesia, mencapai 40,05% dari keseluruhan populasi negara. Etika dan kesopanan adalah satu diantara banyak kualitas yang dijunjung tinggi orang Jawa. Untuk menjadi nilai-nilai baik yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, nilai-nilai tersebut perlu dipelajari, dilindungi, dan dikembangkan lebih lanjut.

Budaya saat ini semakin terpinggirkan sepanjang waktu. Sebagian besar generasi muda mulai melupakan budaya mereka sendiri. Misalnya, banyak generasi muda Jawa yang saat ini tidak lagi berbahasa Jawa. Saat ini, mereka lebih banyak berbicara bahasa Indonesia dan bahasa lainnya. Namun ada aspek komunikasi dari pengungkapan dalam Bahasa Jawa itu sendiri. Untuk menjaga kesinambungan dan kelestarian bahasa Jawa, generasi muda khususnya orang Jawa harus mempertahankannya. Selain itu, Bahasa Jawa adalah bahasa yang halus, atau cermin dari sopan santun. Bahasa yang menjadi dasar kebudayaan Indonesia adalah bahasa Jawa. Sifat-sifat luhur yang merupakan bagian dari Bahasa Jawa telah tumbuh menjadi identitas diri sendiri. Bahasa Jawa juga termasuk Aksara Jawa yakni aksara asli masyarakat Jawa. Aksara Jawa biasa digunakan dalam menulis Bahasa Jawa, sehingga harus tetap dipertahankan. Bahasa Jawa sering digunakan untuk berkomunikasi, bertukar pengetahuan, dan belajar satu sama lain. Juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kapasitas intelektual dan mengapresiasi karya sastra (Arafik, 2013).

Penelitian awal telah dilakukan pada semester gasal tahun 2022/2023 di SMKS Ketintang dengan metode dokumentasi, wawancara, dan juga kuesioner. Dokumentasi dilakukan dengan RPP semester ganjil tahun pembelajaran 2021/2022. Metode wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran Bahasa Jawa. Yang

menjadi fokus pada wawancara ini adalah tentang karakteristik peserta didik, karakteristik materi, pelaksanaan pembelajaran, cara mengatasi kendala dalam proses pembelajaran, dan penggunaan media dalam pembelajaran. Kuesioner yang disebar ke peserta didik kelas X SMKS Ketintang yaitu 32 peserta didik. Dari hasil kuesioner tersebut 62,5% peserta didik kelas X di SMKS Ketintang dalam pembelajaran Bahasa Jawa tentang Aksara Jawa “suka” dalam pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran Aksara Jawa ini masih minim dan lebih menggunakan buku paket, LKPD dan juga pepak bahasa Jawa sedangkan peserta didik menyukai pembelajaran Aksara Jawa ini dengan bantuan gambar dan audio.

Ada beberapa bentuk inovasi yang bisa dipilih untuk memecahkan masalah pembelajaran Jawa. Bentuk inovasi yang layak adalah memanfaatkan perkembangan IPTEK. Saluran atau perantara yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dan materi dalam media pembelajaran. Penggunaan media video dipandang sebagai cara yang sangat baik untuk membantu saat memahami materi Aksara Jawa yang menantang dan kompleks. Menurut Arsyad (2008:50), video terdiri dari visual dalam bingkai yang diproyeksikan secara mekanis satu per satu melalui lensa proyektor untuk memberikan tampilan yang hidup pada layar. Menurut Arsyald (2011: 3) kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Hidayatullah (2008: 51) Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional, di samping pesan, orang, teknik, lingkungan dan perangkat. Video adalah suatu bentuk pemrosesan sinyal elektronik yang menggabungkan suara, gerak, dan visual (Munadi, 2008:132). Darmanto (2016:104) Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok.

Media video dimaksudkan untuk menawarkan alternatif dalam upaya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, khususnya kebutuhan bahan pembelajaran yang dapat membuat konten lebih jelas, memacu minat dan aktivitas, dan menghasilkan hasil belajar yang positif. Media video dapat sangat bermanfaat dalam proses pencapaian pembelajaran dan dapat menarik minat peserta didik. Hal ini didukung oleh temuan penelitian (Yusra, 2016) bahwa multimedia dapat membantu dalam interpretasi dan visualisasi ide dan konsep, memungkinkan partisipasi langsung, dan meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik

terhadap proses pembelajaran. Saat menggunakan multimedia pada saat pembelajaran, peserta didik dapat melihat, mendengar, dan bahkan berinteraksi dengan materi, yang melibatkan indra mereka lebih dari sekadar membaca buku teks dan foto. Peserta didik menjadi pembelajar yang lebih terlibat dan aktif ketika media digunakan di dalam kelas. Sebagai media transmisi pengetahuan dan pesan dari guru kepada peserta didik, media sangatlah penting untuk pembelajaran. Pemanfaatan media diperlukan agar pembelajaran berjalan dengan efektif, satu diantaranya dengan pemanfaatan menggunakan media video. Video pembelajaran disebut juga sebagai media audiovisual. Audiovisual adalah multimedia yang meliputi unsur-unsur seperti suara, gambar, gerakan dan teks (Ariani dan Haryanto, 2010). Menurut Arsyad, video pendidikan adalah media pembelajaran yang meliputi suara, gambar, gerak, dan teks, dikemas secara ringkas, jelas, dan ringkas. Pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya tentang Aksara Jawa membutuhkan media dengan unsur gerak. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran dalam mata pelajaran ini merupakan media yang sesuai dengan untuk menampilkan bagaimana perbedaan dan pelafalan yang ada pada Aksara Jawa. Secara umum, media pembelajaran yang efektif memiliki kualitas sebagai berikut: 1). Dapat meningkatkan semangat peserta didik, 2). Membuat peserta tidak bosan, dan 3). Memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Selain itu, menambah minat pada proses belajar mengajar. Media video memiliki manfaat, termasuk kemampuan untuk membantu peserta didik memahami pelajaran lebih dalam. Video mampu menarik perhatian peserta didik karena memiliki fitur gerak dan animasi. Namun, dalam alat pembelajaran pasti akan ada kekurangan media. Pembuatan video membutuhkan banyak waktu, dan peralatan yang dibutuhkan untuk menampilkan gambar di dalamnya membutuhkan alat proyeksi. Mengambil gambar yang salah dapat membuat penonton tidak yakin bagaimana menafsirkan gambar yang mereka lihat. Dengan dikembangkannya media video dalam pembelajaran yang memuat gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran, maka dimungkinkan untuk mengaktualisasikan proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik dan peserta didik memperoleh pengalaman. Pembuatan video pembelajaran dapat membantu pengetahuan dasar peserta didik menjadi lebih konkrit. Pembelajaran dengan menggunakan video diharapkan menjadi bentuk instruksi alternatif bagi guru dalam pembelajaran. Pengertian dalam penelitian pengembangan sering dilihat sebagai proses atau rangkaian tahapan untuk menciptakan produk baru atau peningkatan produk

sudah ada (Sugiyono, 2010). Penelitian pengembangan model menggunakan media interaktif juga dapat dilakukan melalui online (Effendi, & Hendriyani., 2018).

Berdasarkan permasalahan diatas agar pembelajaran Bahasa Jawa pada Aksara menjadi menarik dan tidak biasa saja, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan video pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa untuk peserta didik kelas X di SMKS Ketintang. Media video bisa dipergunakan sebagai alat pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar Aksara Jawa. Agar pembelajaran Aksara Jawa menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Sebagai alat pembelajaran, media video dapat digunakan untuk mengembangkan fungsi atensi, emosional, kognitif, dan kompensasi (Arsyad 2003). Selain itu, penggunaan video pada mata pelajaran ini menjadi alternatif guru dalam menyampaikan sebuah pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga dapat memperbaiki mutu pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa.

METODE

Pendekatan penelitian kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini. Jenis penelitian ini menggunakan teknik pengembangan dan penelitian atau R&D (*Research and Development*) yang disederhanakan menjadi 8 tahapan dengan model *Pre-test Pos-test Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan *teknik random sampling*. Peneliti menggunakan desain uji coba *Pre-Test Post-Test Nonequivalent Control Group Design* dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 1. Model *Pre-Test Post-Test Nonequivalent Control Group Design*

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

- E =Kelas Eksperimen
- K =Kelas Kontrol
- O₁ =Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen
- O₂ =Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen
- O₃ =Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol
- O₄ =Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok kontrol
- X₁ =Diberikan perlakuan pendekatan kontekstual
- X₂ =Tidak diberikan perlakuan khusus

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi dan tes. Instrumen diuji menggunakan validitas dengan menggunakan *SPSS 25 for Windows* dengan taraf signifikan 5%. Untuk pengujian reliabilitas instrumen menggunakan *SPSS 25 for Windows* dengan rumus Cronbach's Alpha. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas dengan rumus *Levene test* dan uji normalitas dengan rumus *Shapiro Wilk* sebagai uji prasyarat analisis data. Jika semua analisis prasyarat yakni uji homogenitas dan uji normalitas memenuhi, maka tahap selanjutnya dilakukan Uji Analisis Data (Uji T).

Proses analisis data dilakukan menggunakan *SPSS 25 for Windows* menggunakan *Independent Sample Test* dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikan (Sig) yang dihasilkan. Jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan menggunakan model R&D oleh Borg and Gall dan disederhanakan menjadi 8 tahapan meliputi :

1. Pengumpulan Data

Materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni materi Aksara Jawa. Materi Aksara Jawa termasuk dalam sifat materi Hirarki, sehingga dengan karakteristik materi tersebut maka media yang dapat dikembangkan oleh peneliti harus membutuhkan hal-hal sebagai berikut:

- Media yang dikembangkan harus menyajikan gambaran dan contoh tentang Aksara Jawa.
- Media yang dikembangkan dapat memberikan latihan kepada peserta didik.
- Media yang dikembangkan harus mendukung pembelajaran secara mandiri ataupun bersama guru.
- Media yang dikembangkan dapat digunakan secara *mobile*.

2. Perencanaan Pengembangan

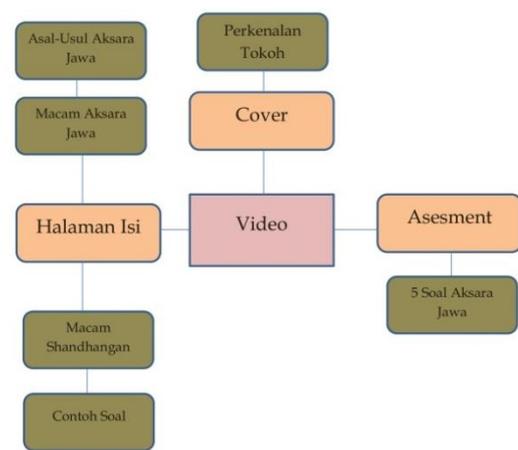
Peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu motivasi peserta didik dan juga membantu guru dalam penyampaian sebuah materi. Hasil dari perencanaan ini yakni sebuah media berupa media video animasi. Dalam video animasi ini, peneliti membuat desain yang menarik untuk peserta didik, isi materi yang ringkas namun dapat dengan detail dipahami peserta didik, dan juga disertai dengan asesmen. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu dalam

penyampaian materi kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat menunjang keaktifan peserta didik.

3. Desain Produk

Video pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditetapkan. Dalam desain produk ini terdapat kerangka/peta produk yang dilaksanakan sebelum lanjut dalam pengembangan media yakni sebagai berikut :

Gambar 1. Desain Produk



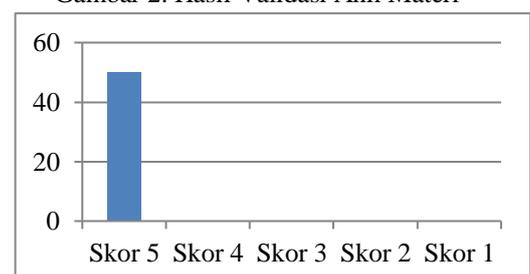
4. Uji Coba Awal atau Analisis Tahap Validasi

Uji coba awal yakni dengan melakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk media yang sudah dikembangkan. Pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli. Validasi dari media pembelajaran ini menggunakan 3 validasi ahli, yakni ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi.

a. Ahli Materi

Materi dalam media pembelajaran ini dinilai oleh guru mata pelajaran Bahasa Jawa di SMKS Ketintang Surabaya. Dalam pengolahan angket menggunakan skala Likert. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada gambar dibawah.

Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi



Berikut hasil perhitungan persentase dalam validasi materi :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{50}{50} \times 100\%$$

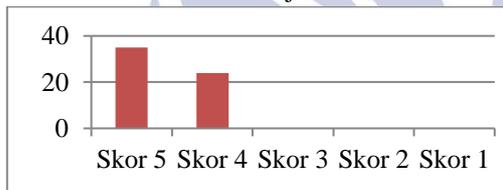
$$\text{Nilai} = 1 \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan gambar 2 penilaian materi oleh ahli materi mendapatkan kriteria “*sangat layak*”.

b. Ahli Pembelajaran

Validasi Pembelajaran bertujuan untuk menguji penyajian bahan ajar (modul). Validasi ini dilaksanakan oleh Dosen Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dalam pengolahan angket menggunakan skala Likert. Adapun hasil dari validasi ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran



Berikut hasil perhitungan persentase dalam validasi pembelajaran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{59}{65} \times 100\%$$

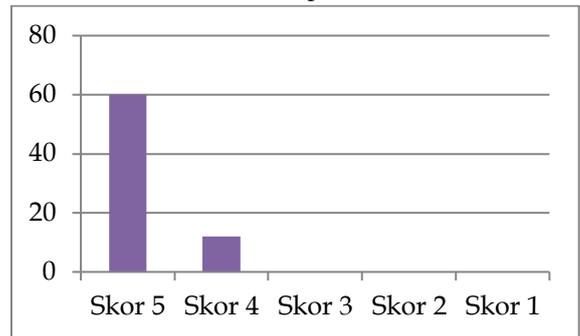
$$\text{Nilai} = 0.9076 \times 100\% = 90.76\%$$

Berdasarkan gambar 3 penilaian materi oleh ahli pembelajaran mendapatkan kriteria “*sangat layak*”.

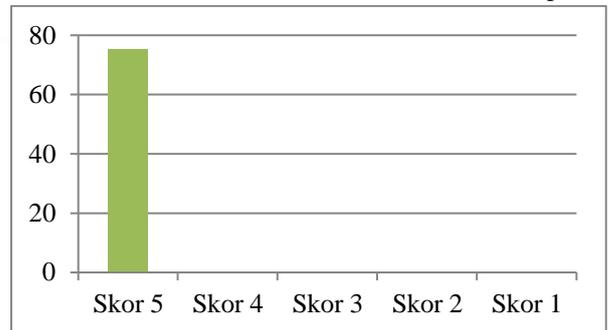
c. Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk melihat kemenarikan media tersebut dalam dilakukannya pada kegiatan pembelajaran. Validasi media ini dilakukan oleh Dosen Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dalam pengolahan angket menggunakan skala Likert. Adapun hasil dari validasi ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2



Berikut hasil perhitungan persentase dalam validasi media :

Tahap 1 :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 0,96 \times 100\% = 96\%$$

Tahap 2 :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 1 \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil diatas, penilaian media oleh ahli media pada tahap 1 dan tahap 2 mendapatkan kriteria “*sangat layak*”. Dari hasil tersebut maka media ini dapat digunakan sebagai dalam kegiatan pembelajaran.

5. Revisi Produk

Pada tahapan ini, peneliti melakukan revisi pada produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji coba awal kepada para ahli agar lebih efektif. Perbaikan pada tahap ini perlu dilakukan agar media

yang dikembangkan lebih sempurna ketika diuji cobakan di lapangan.

Tabel 1. Hasil Revisi Validasi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Animasi narator berpakaian masih kurang untuk adat Jawa. 	Animasi narator telah direvisi dengan berpakaian batik. 
Animasi kerajaan menggunakan animasi kerajaan yang kurang sesuai dengan budaya Jawa. 	Animasi kerajaan telah disesuaikan dengan budaya Jawa. 
Animasi Raja tidak sesuai dalam Raja pada budaya Jawa. 	Animasi Raja telah disesuaikan sesuai dengan Raja Jawa. 

6. Uji Coba Produk Awal

a. Uji Perorangan

Uji perorangan dilaksanakan kepada 3 peserta didik yang menempuh mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya tentang Aksara Jawa. Hasil analisis uji perorangan mendapatkan hasil 98,09% yang mendapat kriteria “sangat layak”.

b. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilaksanakan kepada 9 peserta didik yang menempuh mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya tentang Aksara Jawa. Hasil analisis uji kelompok kecil mendapatkan hasil 88,57% yang mendapat kriteria “sangat layak”.

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba Produk Awal

Berdasarkan hasil dari perhitungan persentase yang telah didapatkan pada uji perorangan yakni 98,09% dan kelompok kecil yakni sebesar 88,57%. Jika dilihat dari table kevalidan pengembangan suatu produk, maka hasil respon uji perorangan dan uji kelompok kecil tersebut dapat diartikan bahwa produk media video pembelajaran masuk dalam

kategori “sangat layak” dan tidak diperlukannya revisi. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pada tahap ini tidak diperlukan adanya revisi produk lebih lanjut. Kemudian pada tahap berikutnya media dapat diujikan pada subyek yang lebih besar yakni sebagai uji lapangan.

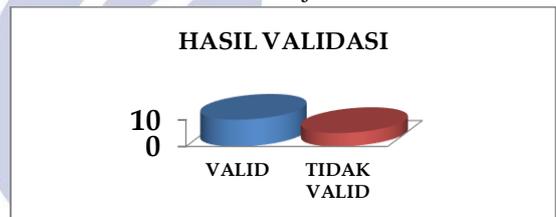
8. Uji Lapangan

a. Uji Validitas

Instrumen tes yang digunakan untuk uji coba berjumlah 15 soal pilihan ganda dengan perhitungan skor pilihan ganda 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Hasil perhitungan validitas diperoleh r tabel = 0,349 dengan taraf signifikan 5% untuk N = 32. Apabila r hitung > r tabel maka instrumen soal dikatakan valid tetapi jika r hitung < r tabel maka instrumen dikatakan tidak valid. Dalam melakukan uji validitas ini dengan menggunakan SPSS 25 for Windows.

Berikut hasil data perhitungan soal uji coba :

Gambar 5. Hasil Uji Validitas Soal



Berdasarkan diagram diatas terdapat 10 soal yang memiliki kriteria valid dan 5 soal yang memiliki kriteria tidak valid, sehingga soal yang valid tersebut dapat digunakan untuk soal pre-test dan post-test.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen berupa soal tes yang telah diuji validitasnya kemudian dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 25 for Windows.

Gambar 6. Hasil Uji Reliabilitas Soal Valid

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.684	10

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai Cronbach's Alpha yang digunakan yakni 0.684. Dalam pengambilan uji reliabilitas Cronbach's Alpha dikatakan reliable jika > 0.6 . Maka dari hasil diatas dapat diketahui bahwa 0.684 > 0.6 sehingga hasil uji tersebut dikatakan reliable.

c. Analisis Respon Peserta Didik kelas Eksperimen Setelah melakukan uji lapangan menggunakan media video, peserta didik diberikan angket respon tanggapan untuk mengetahui pemahaman dan ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media tersebut. Total nilai indeks persen adalah 84,52%,dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori “*sangat layak*”. Berdasarkan hasil persentase nilai kelayakan tersebut,dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran materi Aksara Jawa sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kriteria	Post-Test	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	40	50
Jumlah	1590	2700
Rata-Rata	68.28	75

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai tes yang diperoleh di kelas eksperimen yaitu 75 dan kelas kontrol yaitu 68.28.

e. Uji Instrumen

1. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pre_Eks	.940	36	.052
	Post_Eks	.941	36	.055
	Pre_Kon	.960	36	.206
	Post_Kon	.942	36	.061
a. Lilliefors Significance Correction				

Dari hasil tes normalitas tersebut dapat dilihat bahwa hasil signifikan (sig.) pada Shapiro Wilk > 0.05, sehingga bisa dikatakan data penelitian berdistribusi normal. Maka dari itu patut diteruskan ke uji prasyarat selanjutnya yakni Uji Homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari hasil belajar kognitif peserta didik memiliki karakteristik yang sama (homogen) atau

tidak. Uji Homogen ini dilakukan pada hasil post-test antara kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Didapatkan nilai sig. pada based on mean adalah 0.520 yang mana $0.520 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen adalah sama / homogen.

3. Uji T

Uji T dilakukan guna mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji T Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	.418	.520	312	.705	0.003	9.722	3.111	3.517	15.928
	Equal variances not assumed			312	.693	.003	9.722	3.111	3.516	15.929

Pada tabel uji t post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen diperoleh hasil 0,003 yang mana $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pembahasan

1. Persiapan Pembuatan Media

- Mempersiapkan tema yang digunakan dalam video. Disini peneliti menggunakan tema yang colorfull didalam pembuatannya. Seperti contoh lain video bahasa jawa yang tersebar, banyak yang menggunakan corak yang sedikit gelap dalam pembuatan videonya yakni coklat. Tetapi disini peneliti menggunakan tema yang ceria dan menarik mata sehingga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung.
- Pemilihan font yang tepat dan tentunya cocok dengan tema video.
- Pemilihan animasi guru perempuan dikarenakan adanya dubbing perempuan dalam video.
- Dalam video tersebut dubbing menggunakan bahasa jawa, maka peneliti harus berlatih terlebih dahulu untuk bersuara jawa dengan baik dan benar agar mempermudah peserta didik dalam

pembelajaran menggunakan video.

2. Tantangan Pembuatan Media

- a. Pencarian animasi guru Jawa yang sangat susah sehingga peneliti mencari ciri khas lainnya yakni dengan menggunakan batik di animasi guru.
- b. Edit video dengan menggunakan Capcut yang tidak bisa terdownload didalam laptop sehingga peneliti harus mendownload di Handphone dan juga harus saling memindah file yang pastinya membutuhkan banyak waktu dalam pengerjaannya.

3. Keunggulan Media

- a. Penggunaan Bahasa Jawa dalam isi di video ini. Walaupun dengan dubbing Bahasa Jawa tetapi terdapat subtitle Bahasa Indonesia yang peneliti lakukan sendiri untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi. Disini penggunaan teks subtitle menggunakan warna yang jelas dan lebih kontras.
- b. Terdapat asesmen di akhir video yang dapat digunakan guru sebagai bahan penilaian apabila produk video ini digunakan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Kekurangan Media

- a. Penggunaan animasi dalam media video yang tidak mencerminkan budaya Jawa tetapi telah peneliti revisi dengan menggunakan animasi yang sesuai dengan ciri khas Jawa.
- b. Dalam media terdapat kekurangan yakni kurangnya satu shandangan yakni shandangan pangkon yang masuk dalam kategori shandangan panyigeg wanda.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil semua data yang diperoleh, hasil uji kelayakan desain pembelajaran diperoleh kriteria sangat baik, hasil uji materi mendapatkan kriteria sangat baik, serta uji media diperoleh hasil yang sangat baik, maka disimpulkan bahwa Media Video Animasi Berbahasa Jawa Pada Materi Aksara Jawa untuk kelas X di SMKS Ketintang layak digunakan dalam pembelajaran. Untuk hasil perolehan nilai post-test kelas eksperimen mendapatkan hasil diatas rata-rata dari rata-rata yang ditetapkan sekolah sehingga media video efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media dianggap layak dan efektif karena adanya berbagai fitur yakni sebagai berikut :

- a. Terdapat subtitle Bahasa Indonesia didalam video.
- b. Terdapat asesmen yang dapat digunakan guru untuk bahan penilaian apabila media digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka saran peneliti adalah sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan
Media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar maupun media pembelajaran. Sebaiknya dalam penggunaan media ini karena durasi dalam media yakni 10 menit pada setiap 5 menit video dijadi dan disisipi kegiatan peserta didik dan guru.
2. Saran Pengembangan Lanjutan
Berdasarkan feedback dan refleksi dari peserta didik, maka pengembangan lanjutan dalam media video ini dapat ditambahkan video animasi penulisan tentang Aksara Jawa dengan baik sehingga peserta didik lebih memahami bagaimana tata cara penulisan Aksara Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

Aka, K. A. (2019). *Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school*. Journal of Physics: Conference Series, 1318, 012022.

Arafik, Muhammad. (2013). *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Darmanto.(2016).*Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media

Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall*.

Hidayatullah, M. Al. (2008). *Making Educational animation using Flash*. Bandung: Informatika.

Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan*

Baru. Jakarta: Gaung Persada Perss.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

